

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Rumah Kerudung HWM berlokasi di Jl. Ahmad Yani Gg.Sahabat, RT 1/RW 4 Kec. Taman Sari Kel. Rangkui Pangkalpinang. Rumah Kerudung HWM berdiri pada tanggal 10 Agustus 2010. Rumah Kerudung HWM menjual berbagai perlengkapan muslim seperti: jilbab, baju muslim, mukenah, dll.

Rumah kerudung adalah usaha yang bergerak dibidang sandang yang menyediakan berbagai macam produk busana muslim seperti kerudung,baju muslimah dan peralatan ibadah. Toko ini sebagian besar mengambil produk secara langsung dari pemasok. Hal ini dikarenakan, Rumah Kerudung HWM memiliki modal terbatas tetapi berupaya memaksimalkan keuntungan dalam bisnisnya dengan menambah ragam produk yang dijual.

Pada Rumah Kerudung HWM ini melayani pembelian barang secara langsung, dengan pembeli datang langsung ke Rumah Kerudung HWM, pembeli memilih barang yang diinginkan dan membayar langsung ke pegawai. Setelah proses pembayaran pegawai mencatat barang yang telah terjual.

Dalam Rumah kerudung HWM ini mempunyai kendala, dimana terjadinya penurunan omset dikarenakan kurangnya *update* dan promosi yang mengakibatkan Rumah kerudung HWM kurang diminati dan diketahui oleh orang banyak.

Berdasarkan kondisi-kondisi tersebut maka penelitian ini akan mengambil judul “Analisis dan Perancangan *E-Commerce* Pada Rumah Kerudung HWM Berdasarkan Konsep *Waterfall Model*”.

2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara menganalisa dan merancang sistem *e-commerce* pada Rumah kerudung HWM?
- b. Bagaimana cara mempromosikan agar dapat menarik banyak pelanggan ?

3. Batasan Masalah

Batasan permasalahan pada analisa dan perancangan *e-commerce* harus diberikan untuk memperjelas dan mencapai tujuan utama, serta dengan mempertimbangkan waktu penelitian. Batasan permasalahan dari analisis dan perancangan yang dibahas adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan penelitian hanya pada bagian penjualan Rumah Kerudung HWM
- b. Penelitian ini hanya terfokus dalam mempromosikan Rumah Kerudung HWM
- c. Analisa sistem yang dibahas adalah sistem *e-commerce* dalam memasarkan suatu produk yakni busana muslimah

4. Manfaat dan tujuan penulisan

Adapun manfaat untuk beberapa pihak dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Manfaat untuk Rumah Kerudung HWM
Untuk mendukung berjalannya kegiatan jual beli di Rumah Kerudung HWM
- b. Manfaat untuk pelanggan
Untuk mempermudah pelanggan mengetahui lokasi dan barang-barang terbaru yang dijual
- c. Manfaat untuk peneliti
Untuk dapat lebih mengetahui dan menambah pengetahuan tentang *e-commerce*

5. Metodologi Penelitian

Adapun **model**, **metode**, dan **tools** pengembangan system yang digunakan sebagai berikut :

a. *Waterfall Model*

Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada

pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.

b. Metode OOAD (Object Oriented Analysis Design)

Object Oriented Analysis and Design (OOAD) adalah metode untuk menganalisa dan merancang sistem dengan pendekatan berorientasi objek. Objek diartikan sebagai suatu entitas yang memiliki identitas, *state*, dan *behavior*. Pada analisa, identitas sebuah objek menjelaskan bagaimana seorang user membedakannya dari object lain, dan *behavior object* digambarkan melalui *event* yang dilakukannya. Sedangkan pada perancangan, identitas sebuah objek digambarkan dengan cara bagaimana objek lain mengenalinya sehingga dapat diakses, dan *behavior object* digambarkan dengan *operation* yang dapat dilakukan objek tersebut yang dapat mempengaruhi objek lain dalam sistem.

c. Tools

Tools yang digunakan adalah UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari beberapa diagram yaitu :

- a. *Activity Diagram*
- b. *Use Case*
- c. *Package*
- d. *Sequence Diagram*
- e. *Deployment Diagram*